

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada umumnya proses penerimaan mahasiswa baru dilakukan melalui tahap pendaftaran, seleksi berkas dan pengumuman penerimaan mahasiswa secara manual dengan mengisi formulir pendaftaran. Tahapan penerimaan mahasiswa baru ini juga dilakukan oleh Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM secara online menggunakan website yang diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat dalam hal pendaftaran bagi calon mahasiswa dan pengelolaan data yang ditangani oleh pihak admisi. Website penerimaan mahasiswa baru juga dibuat dengan mempertimbangkan desain *User Interface* dan *User Experience*.

User Experience adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem atau jasa. *User Experience* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem dan jasa. (ISO, 2009), sedangkan *User Interface* adalah bagian dari system informasi yang membutuhkan interaksi pengguna untuk membuat input dan output (Satziger, 2010).

Design *User Interface* dan *User Experience* yang baik pada sebuah *Website* akan membuat pengunjung ingin berlama-lama pada situs web tersebut. Tetapi sebaliknya sebuah design *User interface* dan *User experience* yang buruk pada sebuah website membuat pengunjung pergi meninggalkan situs web tersebut, maka dibutuhkan pengujian terhadap web penerimaan mahasiswa baru STMIK AKAKOM agar dapat mengetahui tingkat kemampuan pengguna dan seberapa efektif pengguna dalam berinteraksi.

Maka dari itu pada penelitian ini digunakan metode *cognitive walkthrough* yang berarti mencakup adanya urutan tindakan berbasis langkah-langkah pada antarmuka yang dibutuhkan pengguna untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut (Hwang & Salvendy, 2010).

1.2 Rumusan Masalah

Menurut permasalahan di atas maka dapat dirumuskan masalah yang ada yaitu bagaimana menganalisis *user interface* dan *user experience* pada web penerimaan mahasiswa baru tersebut dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*.

1.3 Ruang Lingkup

Batasan-batasan yang ada di penelitian ini antara lain :

1. Pengujian hanya dilakukan pada web penerimaan mahasiswa baru Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM.
2. Pengujian menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*.
3. Penelitian menggunakan Formulir berupa tugas dan responden, untuk responden dalam penelitian ini adalah mereka yang belum pernah melakukan kegiatan pendaftaran secara *online*.
4. Pengujian instrumen yang di gunakan dalam penelitian menggunakan kriteria berhasil dan gagal di perhitungkan ketika data pertamakali disimpan tanpa data revisi.
5. Responden yang digunakan sebagai sample adalah responden yang melakukan pendaftaran melalui media laptop.
6. Formulir yang di uji pad web PMB hanya pada identitas diri, alamat, orangtua wali, sekolah serta nilai.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah Mengetahui tingkat *ability* calon pendaftar di STMIK AKAKOM dalam menggunakan web PMB untuk *mengevaluasi user interface* dan *user experience* dengan menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Memberi masukan untuk *website* PMB STMIK AKAKOM agar dapat digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang sedang digunakan.
2. Dapat memberikan pengaruh *website* PMB STMIK AKAKOM untuk mengembangkan sistem yang digunakan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian yang baru.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini memiliki tiga bagian yaitu bagian awal berisi sampul luar, halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman moto dan persembahan, daftar isi, kata pengantar, intisari, abstrak. Bagian kedua adalah bagian utama yang berisikan tentang pendahuluan, tinjauan pustaka dan dasar teori, metode penelitian, implementasi dan pembahasan, penutup. Yang ketiga adalah bagian akhir yang berisikan daftar pustaka dan lampiran.

BAB I PENDAHULUAN merupakan bagian yang berisikan latar belakang masalah yaitu sebagai dasar dilakukannya penelitian pada skripsi. Kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah yaitu berupa pertanyaan singkat berdasarkan kerangka pikir mengenai masalah yang akan diteliti. Ruang lingkup membuat penjelasan pekerjaan yang akan diteliti. Tujuan penelitian berisikan penjelasan tentang tujuan yang akan dicapai sebagai pemecah permasalahan yang

akan dihadapi. Selanjutnya manfaat penelitian yang akan didapatkan pada penelitian ini. Terakhir dijelaskan mengenai sistematika penulisan laporan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI merupakan bagian yang memuat tentang uraian tinjauan pustaka dan dasar teori. Tinjauan pustaka berisikan tentang paparan pustaka yang diacu dalam penelitian yang bersumber dari karya ilmiah. Dasar teori sebagai landasan pengertian dasar atau ulasan yang didapat dari berbagai sumber yang berkaitan dengan skripsi yang dibuat.

BAB III METODE PENELITIAN berisikan tentang penjelasan metode penelitian yang digunakan. Penjelasan pada bagian bab ini mengenai langkah penelitian secara lengkap. Penjelasan berisikan tentang data, peralatan, prosedur pengumpulan data, dan analisis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN berisikan tentang implementasi dan pembahasan dari penelitian yang akan dilakukan. Dalam bagian ini memuat penjelasan implementasi dan dilanjutkan dengan pembahasan hasil pengujian yang dikaitkan dengan penelitian lain atau tinjauan pustaka yang sudah ada.

BAB V PENUTUP merupakan bagian penutup dari semua bagian skripsi. Bab V berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang menjawab masalah dan tujuan penelitian. Selain itu memiliki beberapa saran penelitian untuk pengembangan selanjutnya.